Dépannage : problèmes / solutions possibles

En cas de difficultés de fonctionnement, voici quelques dépannages possibles :

• Si le jeu ne marche pas :
  - S'assurer que les piles sont installées correctement.
  - Installer de nouvelles piles.
• Si le son est trop faible :
  - Installer de nouvelles piles.
• Si le son et/ou la voix est trop rapide ou trop lent(e) :
  - Installer de nouvelles piles.
• S'il y a un bip continu et le jeu ne fonctionne pas :
  - Essayer d'enlever et de replacer les piles ou installer de nouvelles piles.
• Si les lumières deviennent faibles :
  - Installer de nouvelles piles.
• Si le jeu fonctionne mal :
  - Essayer d'enlever et de replacer les piles ou installer de nouvelles piles.

Entretien :

• Nettoyer le jeu à l'aide d'un chiffon propre légèrement humidifié.
• Ne pas exposer le jeu à la lumière du soleil. Le tenir éloigné des sources de chaleur.
• Garder le jeu loin des lieux humides ou d'une source d'eau.

Pour protéger l'environnement, ne pas jeter ce produit avec les ordures ménagères. Procéder à la collecte sélective mise en place dans votre région.

Grandir avec Nathan.com

Le site qui vous accompagne dans votre rôle de parents

• Les dossiers
• Les fiches-conseils
• Votre espace personnalisé
• Les activités pour votre enfant

Tous les mois :
• Les experts
• Le forum
• La lettre

www.grandiravecnathan.com

Nathan

© 2010 Nathan

Fabriqué et distribué sous licence par Diset S.A. :
Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca
08040 Barcelona - Espagne
Groupe Jumbodiset
www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur
www.nathan.fr

service consommateurs : info@diset.com

Illustrations de Thierry Courtin - Tous droits réservés - Photo d'enfant © Shutterstock.

Nathan

T'choupi
mon livre parlant

Contenu :
1 livre électronique
Fonctionne avec 2 piles AA-LR6 (fournies).

2+ ans

Mise en place du jeu

- Allumer l'unité en positionnant la touche marche / arrêt sur ☀.
- Grâce au sélecteur, l'enfant choisit une activité parmi les 4 proposées. Il peut changer d'activité quand il en a envie.
- Si le jeu n'est pas utilisé pendant plus de 1 minute, il se met en mode « veille » pour économiser les piles. Il redevient actif dès qu'on appuie sur une touche ou qu'on sélectionne un nouveau jeu.

Comment jouer ?

Sur la page de gauche : une grande scène de la ferme.
Sur la page de droite : quatre images d'animaux issus de la grande scène.

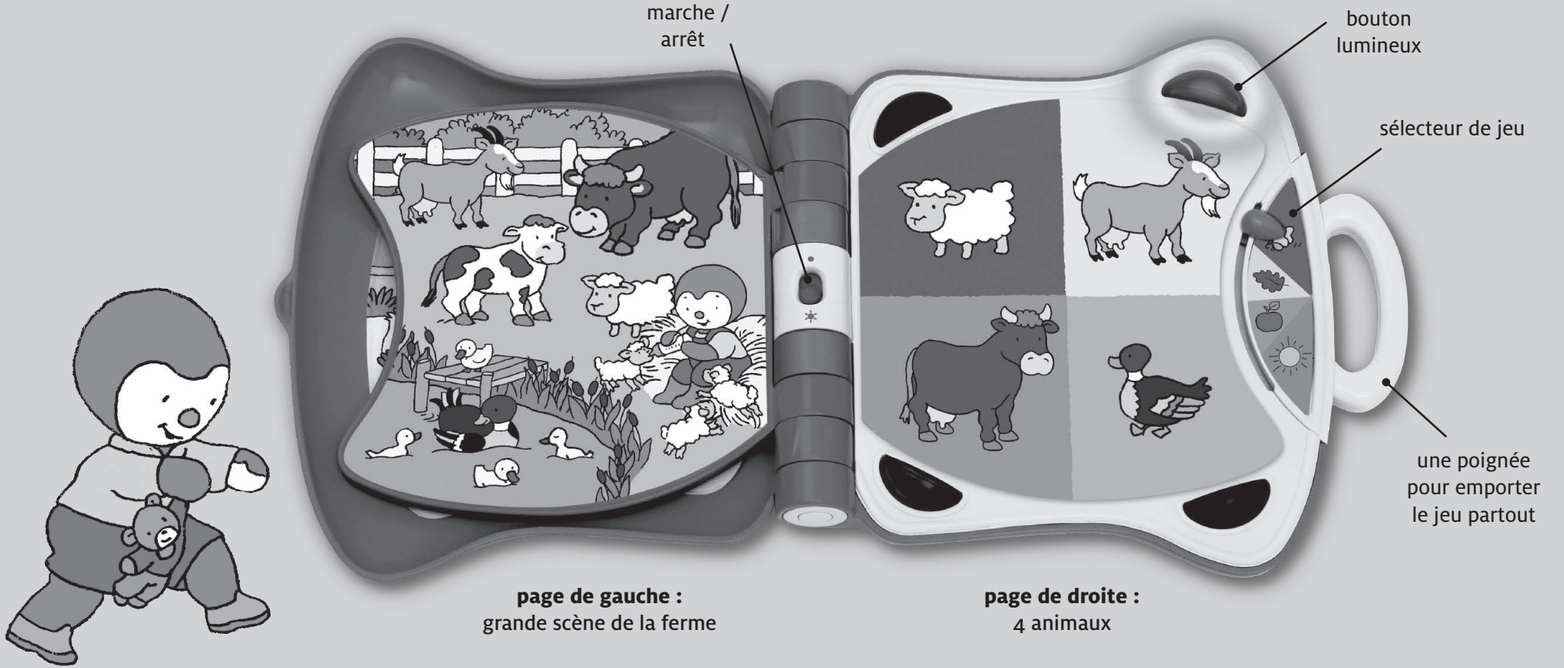
Le jeu pose une question. L'enfant répond en appuyant sur un des 4 gros boutons lumineux associés à une des 4 images.

Les 4 activités :

1. Découverte : « Appuie sur un bouton »
2. « Trouve le cheval ! » ; « Qui est gris ? »...
3. Le cri des animaux - Le nombre de petits - « À qui T'choupi donne à manger ? »...
4. Le nom des petits - Le nom des maisons - « Qui aime le lait ? »...

Les grandes scènes :

- Dans la cour de la ferme : Maman donne du grain aux poules et aux poussins, pendant que T'choupi donne des carottes aux lapins.
- Devant l'écurie : le fermier donne une pomme au cheval. Les cochons jouent dans la boue.
- Dans les champs : les canetons barbotent dans la mare. T'choupi donne du lait aux agneaux.



page de gauche :
grande scène de la ferme

page de droite :
4 animaux

- Ce jouet est destiné aux enfants de 2 ans et plus.
- Merci de conserver ce mode d'emploi car il contient des informations importantes.
- Avertissement : merci d'enlever l'emballage, ainsi que les éléments se trouvant à l'intérieur (boîte, sacs plastique, attaches). Ils ne font pas partie du produit et doivent être mis hors de portée de l'enfant.
- Important : pour une plus grande sécurité, vérifier régulièrement que le jouet ne présente pas de signe de détérioration dûe à l'utilisation.

Mise en place des piles

- Nous conseillons à l'adulte de surveiller l'enfant lorsqu'il change les piles, afin que ces consignes soient respectées. Il est de toute façon préférable que l'adulte effectue lui-même le remplacement des piles.
- Ouvrir le compartiment à piles situé sous la plate-forme de jeu à l'aide d'un tournevis.
- Insérer 2 piles 1,5 V AA-LR6 en respectant les indications de polarité inscrites au fond du compartiment à piles.
- Refermer le couvercle du compartiment à piles et le revisser fermement.

Précautions d'utilisation des piles

- Utiliser le type de piles recommandé. Nous vous recommandons l'emploi de piles alcalines.
- Les piles doivent être mises en place en respectant la polarité indiquée sur le jeu et sur la pile.
- Un positionnement incorrect peut soit endommager le jeu, soit causer des fuites au niveau des piles, soit, à l'extrême, provoquer un incendie ou l'explosion de la pile.
- Éviter d'utiliser des piles rechargeables : leur tension est trop faible pour un bon fonctionnement du jeu.
- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables. Elles pourraient couler, s'échauffer, provoquer un incendie ou exploser.
- Remplacer l'ensemble des piles en même temps. Ne pas mélanger des piles neuves avec des piles usagées.
- Ne pas mélanger les différents types de piles, par exemple des piles salines avec des piles alcalines.
- Les piles usagées doivent être enlevées du jeu. De même, retirer les piles en cas de non-utilisation prolongée du jeu, sinon elles risqueraient de couler et de causer des dommages.
- Ne jamais essayer de court-circuiter les bornes d'une pile.
- Ne jamais jeter les piles au feu : elles risqueraient d'exploser.

Dans le cas d'utilisation d'accumulateurs (non recommandé) :

- les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- les accumulateurs doivent être enlevés du jeu avant d'être chargés s'ils peuvent être enlevés.